

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang					Kode Dokumen																																																																																														
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																					
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																													
MOTION GRAPHIC		9024104083	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=4	P=0	ECTS=6.36	2 14 Agustus 2022																																																																																													
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																															
		Muhammad Widyan Ardani, S.Sn., M.Sn.		M. Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.		RUSMIYATI																																																																																															
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																				
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																				
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																			
	CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																																																																																																			
	CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																																																																																																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																				
	CPMK - 1	Mampu mewujudkan bekerja bermutu dan terukur dalam proses kreatif pengerjaan "Motion Graphic"																																																																																																			
	CPMK - 2	Menguasai fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan metodologi bidang inti Desain Komunikasi dalam Visual melalui "Motion Graphic"																																																																																																			
	CPMK - 3	Mampu merencanakan proses perancangan Desain komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga akhir dalam "Motion Graphic"																																																																																																			
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																				
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓	✓	✓	CPMK-2	✓	✓	✓	CPMK-3	✓	✓	✓																																																																												
CPMK	CPL-3	CPL-7	CPL-9																																																																																																		
CPMK-1	✓	✓	✓																																																																																																		
CPMK-2	✓	✓	✓																																																																																																		
CPMK-3	✓	✓	✓																																																																																																		
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																					
		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																
CPMK	Minggu Ke																																																																																																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																					
CPMK-1																																																																																																					
CPMK-2																																																																																																					
CPMK-3																																																																																																					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menguasai keterampilan merancang motion graphic seperti; moving type dan bumper menggunakan After Effects, Motion, dan Flash. Keterampilan berikutnya diharapkan dapat menguasai, Titling Sequence, advertising bumper, dan membuat infografis dengan teknik motion graphic disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi latihan praktek, apresiasi, dan evaluasi.																																																																																																				
Pustaka	Utama :																																																																																																				
	1. Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport 2. Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil 3. Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika 4. Informatika, 2010, the magic of 3d Blender 5. Yael Braha, Bill Byrne - Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web (2010)																																																																																																				
	Pendukung :																																																																																																				
Dosen Pengampu	Marsudi, S.Pd., M.Pd. Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd.																																																																																																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																																														
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Memahami Ruang lingkup motion graphics	1.Dapat mendeskripsikan pengertian dan sejarah motion graphic 2.Dapat menjelaskan perkembangan sejarah motion graphic	Kriteria: mahasiswa mampu berdiskusi, tanya jawab, dan penugasan. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, Studi Kasus. 4 X 50		Materi: Dasar Fotografi Pustaka: <i>Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil</i>	5%
2	menguasai animasi Menguasai teknik kinetic teks after effect	1.1.Mampu menganalisis serta menjelaskan prinsip dasar animasi 2.2.Mampu membuat animasi Motion graphi dengan mengimplementasikan prinsip dasar animasi	Kriteria: Dapat merancang Motion graphic dengan menggunakan kinetic teks after effect dan implementasi pada karya. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tugas, powerpoint, latihan ujian praktek 4 X 50		Materi: dasar memahami secara operasional asesoris kamera Pustaka: <i>Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil</i> Materi: prinsip dasar Motion graphic Pustaka: <i>Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
3	menguasai animasi Menguasai teknik kinetic teks after effect	Mampu membuat animasi Dapat membuat kinetic Teks dengan After Effects	Kriteria: Dapat merancang Motion graphic dengan menggunakan kinetic teks after effect dan implementasi pada karya. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tugas, powerpoint, , latihan ujian 4 X 50		Materi: dasar memahami secara operasional asesoris kamera Pustaka: <i>Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil</i>	5%
4	Mahasiswa mampu memahami langkahlangkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Mampu mendeskripsikan langkah-langkah perancangan dan implementasi Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Kriteria: mahasiswa mampu mendeskripsikan langkah-langkah perancangan dan implementasi Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 X 50		Materi: Dapat mendeskripsikan depth of field. Pustaka: <i>Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
5	Mahasiswa mampu memahami langkah-langkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic	Menerapkan cahaya langsung, tidak langsung dan artificial.	Kriteria: 1.Mahasiswa mampu menerapkan langkah-langkah Standar Oprasional Prosedur (SOP) Motion Graphic 2.Mahasiswa mampu menyajikan hasil karya Motion Graphic melalui proses Standar Oprasional Prosedur (SOP) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 X 50		Materi: perancangan tugas motion graphic Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i>	5%
6	Mampu memahami prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Dapat mendeskripsikan prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Kriteria: Mengelaborasi pengetahuan Dapat membuat teks efek dan partikel efek dengan after effect Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 X 50		Materi: pengenalan SOP perancangan Motion graphic Pustaka: <i>Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport</i> Materi: penerapan kualitas teknik komposisi, point of interest, dominan, karakteristik, tekstur, padat/massif, transparan terhadap penangkapan still life dan foto produk Pustaka: <i>Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil</i>	5%

7	Mampu memahami prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Dapat mendeskripsikan prinsip animasi dan mengimplementasikan pada karya motion graphic	Kriteria: Mengelaborasi pengetahuan Dapat membuat teks efek dan partikel efek dengan after effect Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 X 50		Materi: pengenalan SOP perancangan Motion graphic Pustaka: Steve, C. 2001. <i>Motion Graphic</i> . USA: Rockport Materi: penerapan kualitas teknik komposisi, point of interest, dominan, karakteristik, tekstur, padat/massif, transparan terhadap penangkapan still life dan foto produk Pustaka: Douglas, M. 1987. <i>Television Graphic: From Pencil to Pixel</i> . London: Trefoil	5%
8	Ujian Tengah Semester fotografi	1.Merancang Karya Motion Graphic dengan tema portofolio 2.Dapat Menyajikan Karya Motion Graphic dengan tema portofolio	Kriteria: 1 .Dapat Menyajikan Karya Motion Graphic 2.Dapat Merancang Karya Motion Graphic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ujian Tengah Semester dengan Praktek memamerkan karya motion graphic 4 X 50		Materi: materi praktek tahapan pembuatan motion graphic logo Pustaka: Hendratman, Hendi. 2016. <i>The Magic of Adobe After Effect</i> . Bandung: Informatika Materi: Mampu Working with fotografi Pustaka: Yael Braha, Bill Byrne - <i>Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web</i> (2010)	15%
9	Mampu memahami fungsi dan peran Paralax pada implementasi motion graphic	Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran paralax pada implementasi motion graphic	Kriteria: mahasiswa Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran paralax pada implementasi motion graphic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, Praktek. dan Youtube 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: Hendratman, Hendi. 2016. <i>The Magic of Adobe After Effect</i> . Bandung: Informatika Materi: teknis fotografi kegiatan hubungan antar manusia, menunjukkan sebab dan akibat, ekspresi, peristiwa lingkungan manusia. Pustaka: Yael Braha, Bill Byrne - <i>Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web</i> (2010)	5%
10	Mampu memahami fungsi dan peran Paralax pada implementasi motion graphic	1.Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran paralax pada implementasi motion graphic 2.implementasi aspek prinsip paralax pada karya motion graphic	Kriteria: 1.mahasiswa Dapat mendeskripsikan fungsi dan peran paralax pada implementasi motion graphic 2.mahasiswa dapat implementasi aspek prinsip paralax pada karya motion graphic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, Praktek. dan Youtube 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: Hendratman, Hendi. 2016. <i>The Magic of Adobe After Effect</i> . Bandung: Informatika Materi: teknis fotografi kegiatan hubungan antar manusia, menunjukkan sebab dan akibat, ekspresi, peristiwa lingkungan manusia. Pustaka: Yael Braha, Bill Byrne - <i>Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web</i> (2010)	5%

11	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	Dapat menerapkan teknik foto hewan dan foto close-up/Macro photography	Kriteria: 1.mahasiswa dapat mendeskripsikan karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk. 2.Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i> Materi: Teknik memotret subjek menggunakan lensa makro Pustaka: Steve, C. 2001. <i>Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
12	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1.mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2.Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Kriteria: mahasiswa dapat mendeskripsikan karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i> Materi: Teknik memotret subjek menggunakan lensa makro Pustaka: Steve, C. 2001. <i>Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
13	Mampu implementasi konsep kreatif pada rancangan Motion Graphic Advertising Produk.	1.mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2.Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Kriteria: 1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk. 2.Mahasiswa implementasi konsep Motion Graphic pada Advertising Produk. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i> Materi: Teknik memotret subjek menggunakan lensa makro Pustaka: Steve, C. 2001. <i>Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
14	Mampu merancang Motion Graphic Advertising Produk.	1.mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2.Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Kriteria: 1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk. 2.Mahasiswa implementasi konsep Motion Graphic pada Advertising Produk. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i> Materi: Teknik memotret subjek menggunakan lensa makro Pustaka: Steve, C. 2001. <i>Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%

15	Mampu merancang Motion Graphic Advertising Produk.	1.mahasiswa dapat mendeskripsikan fungsi motion graphic 2.Mahasiswa dapat Paralax pada implementasi motion graphic	Kriteria: 1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep karya motion graphic pada implementasi Motion Graphic Advertising Produk. 2.Mahasiswa implementasi konsep Motion Graphic pada Advertising Produk. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, praktek implementasi teknik motion graphic 4 x 50		Materi: membuat motion graphic paralax effect di text Pustaka: <i>Hendratman, Hendi. 2016. The Magic of Adobe After Effect. Bandung: Informatika</i> Materi: Teknik memotret subjek menggunakan lensa makro Pustaka: <i>Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester merancang Iklan Produk UMKM dengan pendekatan motion graphic iklan Produk UMKM	dapat merancang konsep Iklan Produk UMKM dengan pendekatan motion graphic UMKM	Kriteria: 1.demonstrasi, diskusi, dan tugas, 2.Teknik merancang Motion graphic 3.Proses merancang Motion graphic Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek, penugasan 4 x 50		Materi: materi mengimplementasikan gerak paralax effect pada karya motion graphic Pustaka: <i>Steve, C. 2001. Motion Graphic. USA: Rockport</i> Materi: Teknik manipulasi foto digital Pustaka: <i>Douglas, M. 1987. Television Graphic: From Pencil to Pixel. London: Trefoil</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 29 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1
Pendidikan Bahasa Jepang

UPM Program Studi S1 Pendidikan
Bahasa Jepang



RUSMIYATI
NIDN 0027108007



NIDN 0024058405

